

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terasa semakin cepat, tidak dapat dipungkiri lagi sebagai akibat dari perkembangan teknologi dalam bidang Pendidikan. Dalam bidang Pendidikan semakin banyak memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, namun dalam penggunaannya masih belum maksimal karena kurangnya pengembang aplikasi untuk media pembelajaran. Pada tingkat Pendidikan Sekolah Dasar masih kurang memanfaatkan peran teknologi sebagai media dalam pembelajaran, seperti media presentasi sebuah pembelajaran.

Pencak silat adalah olahraga beladiri juga mengandung nilai-nilai seni tradisional dari Indonesia. Pencak silat sudah lama sekali diperkenalkan di Indonesia, pencak silat sendiri memiliki 4 aspek utama serta 3 tujuan utama dalam penerapannya. 4 aspek tersebut yakni 1) aspek mental spiritual, 2) aspek seni budaya, 3) aspek beladiri dan 4) aspek olahraga. Untuk 3 tujuan utamanya antara lain 1) tujuan untuk mencapai kesehatan, 2) tujuan rekreasi dan 3) tujuan prestasi.

Berdasarkan observasi, sebagian siswa sekolah dasar telah memiliki *smartphone* android sendiri atau milik orang tua siswa tersebut. Namun hanya digunakan untuk media hiburan atau komunikasi saja. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi *mobile learning* berbasis aplikasi android yang diharapkan dapat membantu dalam mempelajari jurus tunggal dalam pencak silat karena : 1) penyajian berupa video tutorial yang interaktif, 2) mudah untuk dipelajari kapanpun dan dimanapun, 3) dapat digunakan sebagai media latihan secara mandiri maupun berkelompok, dan 4) dapat digunakan diberbagai *smartphone* berbasis android dengan spesifikasi yang direkomendasikan.

Menurut penelitian terdahulu yang dijadikan acuan penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa sekolah dasar dalam mengenal pencak silat karena merupakan salah satu identitas dan karakteristik budaya Indonesia. Selain itu tujuannya adalah siswa maupun masyarakat umum

paham semua materi-materi yang sudah diajarkan, siswa juga bisa menguasai dan mempraktekkan gerakan-gerakan pencak silat dari materi yang sudah disampaikan dari pelatih dengan baik dan benar. (Vikri Zulfi Ferdian Syah, 2017:2)

Berdasarkan uraian-uraian di atas, penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“APLIKASI *MOBILE LEARNING* JURUS TUNGGAL PENCAK SILAT UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR”**

#### B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah yang terjadi adalah semakin berkembangnya teknologi informasi yang begitu pesat sehingga membuat pencak silat menjadi sedikit peminatnya dikalangan siswa sekolah dasar. Selain itu penggunaan *smartphone* masih cenderung entertaimen, sosial media, dan hiburan, namun masih sedikit yang menggunakannya untuk belajar, edukasi terlebih untuk pencak silat itu sendiri.

#### C. Pembatasan Masalah

Dengan keterbatasan waktu dan agar pembahasan tidak menyimpang dari tujuan, maka Penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi pembelajaran dalam bentuk aplikasi *mobile*
2. Aplikasi hanya akan menampilkan teknik jurus tunggal pencak silat meliputi
  - a. Jurus Tangan Kosong,
  - b. Jurus Senjata Golok.
  - c. Jurus Senjata Toya.
3. Aplikasi ini hanya akan digunakan pada *smartphone* dengan sistem operasi Android 5.0 (*Marshmallow*) ke atas.

4. Aplikasi ini ditujukan kepada semua kalangan yang ingin atau sedang belajar jurus tunggal pencak silat. Dikhususkan siswa sekolah dasar agar dapat mempelajari jurus tunggal pencak silat sejak usia dini.
5. Software yang digunakan adalah Android Studio sebagai media *building* dan *Android Application Builder*.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java pada Android Studio.
7. Aplikasi *mobile learning* yang dibuat berupa aplikasi *offline*.
8. Informasi yang dihasilkan berupa hasil pemahaman jurus tunggal pencak silat untuk sekolah dasar dan mempelajarinya sejak usia dini.

#### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, masalah yang dirumuskan oleh penulis adalah untuk membuat pencak silat (dasar) adalah

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi mobile learning pada gerakan jurus tunggal dalam pencak silat untuk mempermudah sesi latihan dan pemahaman dasar dari pencak silat.
2. Bagaimana kelayakan aplikasi mobile ini apabila diterapkan untuk sesi latihan dan pemahaman materi pencak silat.
3. Bagaimana keefektifan penggunaan aplikasi mobile learning pada gerakan jurus tunggal dalam pencak silat terhadap pemahaman siswa?

#### E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah yang sudah didapatkan sebelumnya, maka penulis memiliki tujuan antara lain :

1. Merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis aplikasi android dengan bantuan software Android Studio.

2. Menghasilkan produk aplikasi mobile jurus tunggal pencak silat untuk mempermudah sesi latihan dan pemahaman materi pencak silat.
3. Menguji kelayakan aplikasi mobile ini apabila diterapkan untuk sesi latihan dan pemahaman materi pencak silat.

#### F. Manfaat Penelitian

Penulis berharap bahwa tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi :

##### a) Akademik ( Universitas Muhammadiyah Surakarta )

Diharapkan dapat menambah perbendaharaan buku-buku karya ilmiah di perpustakaan akademik baik secara kualitas maupun kuantitas. Sebagai bahan refrensi bagi mahasiswa lainnya dalam melakukan penelitian selanjutnya.

##### b) Sekolah

Dapat membantu siswa sekolah dasar untuk latihan dan memahami jurus tunggal pencak silat secara mandiri.

##### c) Masyarakat

Mempermudah semua kalangan yang ingin atau sedang belajar jurus tunggal pencak silat secara mandiri.

##### d) Penulis

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis dibidang pembuatan suatu program sistem informasi berbasis *mobile* serta untuk menyelesaikan tugas akhir yang menjadi salah satu syarat kelulusan di Universitas Muhammadiyah Surakarta.